

English

Team Ataks_2026ENC_TomorrowLAN Interview

TomorrowLAN: Hello, koroi. It's a pleasure to interview you. First, could you please introduce the Ataks organization to us?

koroi: Formed in 2019 by Korean CS fans, Ataks has gone through several periods of activity and hiatus. In December 2025, Ataks underwent a overhaul to focus on team-based esports. We assembled a roster featuring Korea's most competitive players. Centered around these five core players, our goals are to promote team-based esports, improve the competitive environment for Korean CS2 teams, and ultimately revitalize the CS2 esports scene.

As you may know, "XigN" is currently the only active professional player left in Korea, while the rest are all amateur players. We are confident in our ability to adapt to various variables in CS2 competitions and in our understanding of necessary strategies, and we are heavily focusing on further refining these skills. Alongside like-minded Korean players, we became the first and only team in the history of Korean CS2 teams to reach the ESEA Asia League Playoffs. We also achieved strong results in Korea's most prestigious CS2 tournament hosted by "BestFive," further solidifying Korea's competitiveness in CS2.



▲ Ataks won the BEC Seoul LAN Tournament. (Photo credit: BestFive)

Over the past 9 months since November 2025, our team's main achievements are as follows:

- eXTREMESLAND 2025 Korea Qualifier - Top 8 (Roster: koroj, Artoria, 10X, kang, nam1nG)
- AOC Masters 2025 Korea Qualifier - 2nd Place (Roster: koroj, Artoria, 10X, kang, nam1nG)
- BestFive Elite Competition Season 2 Korea Qualifier - Runner-up (Roster: koroj, 10X, E1emen7, HyeonE, Lobaa)
- BestFive Elite Competition Season 2 Korea-Japan Finals - Top 4 (Roster: koroj, 10X, E1emen7, HyeonE, Lobaa)
- FIVESCUP challenge Season 12 - 1st Place (Roster: koroj, 10X, E1emen7, HyeonE, kang)
- BestFive Elite Competition Seoul LAN Qualifier - Finals (Roster: nam1nG, jinray, kang, 5an2k, NeVA, Lobaa)
- BestFive Elite Competition Seoul LAN Finals - Top 6 (Academy Team) (Roster: nam1nG, jinray, kang, 5an2k, NeVA)
- BestFive Elite Competition Seoul LAN Finals - Champions (Main Team) (Roster: koroj, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X)
- ESEA Season 57: Open Division - Asia Regular Season - Qualified (Roster: koroj, Artoria,

E1emen7, HyeonE, 10X, 5an2k, nam1nG, Lobaa)

- ESEA Season 57: Open Division - Asia Playoffs - Top 24 (Roster: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X)
- Honeycomb SCRIM League Season 5 - Champions (Roster: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X)
- ENC Esports Nations Cup 2026: Korea Qualifier - Champions (Roster: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, kang)
- ENC Esports Nations Cup 2026: South & East Asia Qualifier - 4th Place (Roster: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X, kang)

TomorrowLAN: You mentioned XigN. I've previously written a column about XigN's esports career. I'm curious about what special meaning or symbolism a pro CS:GO and CS2 player competing on the international stage holds for Korean CS players.

koroI: His existence is like the last remaining pride in the hearts of Korean CS2 players. Most of the once-formidable Korean CS players switched to Valorant upon its release. In such a situation, the fact that XigN—who can be considered the strongest and most famous player from the early days of Korean CS—remained in the scene gave immense strength to many Korean CS players.

As the last and only pro CS player representing South Korea, his presence makes him our pride and hero. Whatever choices he makes in the future, we respect the fact that he has upheld the honor of Korean CS for years and will continue to root for him. Numerous Korean CS players support and deeply love him. Over all these years, with his exemplary and noble character, he has always remained an idol in our hearts.



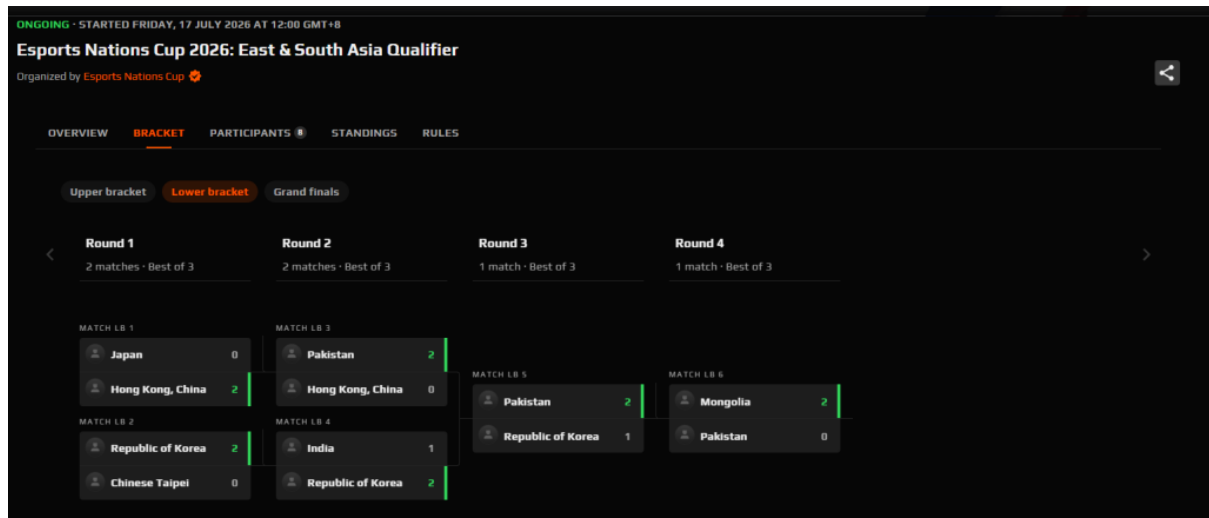
▲ South Korean professional player XigN. (Photo credit: eXTREMESLAND)

TomorrowLAN: What motivated you to participate as the South Korean representative for this ENC? How was your experience in the qualifiers, and what did you gain from it?

koroi: As soon as we heard news about the ENC tournament and learned that registration was available through the FACEIT platform, we applied without hesitation. In Korea, team rosters composed entirely of Korean players are rare. Furthermore, with the introduction of systems like the VRS system, the path to competing on the global stage has become even more challenging. For us, who do not meet the VRS qualifications, this ENC was a vital opportunity to compete directly with our original 5-member roster and a meaningful tournament to demonstrate that Korea's CS2 skills are still very much alive.

Although three teams registered for the qualifiers, the other two teams failed to meet the eligibility requirements, which allowed us to automatically advance to the regional qualifiers. In terms of skill, we are confident that we can claim first place in KRCS (Korean CS2). However, because we advanced automatically, we were well aware that we would face criticism if our final results were poor. In this tournament, we believe we achieved meaningful results against teams stacked with professional players. On the first day, we played against experienced players from Taiwan, India, and

Pakistan, as well as Chinese teams. We believe this experience served as a great opportunity for us to grow and improve.



▲ The Korean team demonstrated impressive skill by defeating Taiwan and India at the ENC Championship. (Photo credit: Faceit)

TomorrowLAN: In the lower bracket, you faced the Taiwanese team. You won the first set by a large margin, but the second set was a very close victory. How would you evaluate this match and the Taiwanese team's strength?

koro: There are a few players on the Taiwanese team whom I know personally. Though they probably don't know me (laughs). I know that both Mao and FlykingJVE are extremely skilled players. Since many users in Korea play on 5EPlay, I've played against these two players a few times on that platform.

As you know, we met the Taiwanese team at the bottom of the lower bracket, so both teams must have felt immense pressure and responsibility throughout the match. Neither team was able to play with a full roster; Taiwan was missing FlykingJVE, and we were missing 10X. On the first map, thanks to our pre-planned strategies, we secured many rounds easier than expected and comfortably led the game based on our early momentum. However, on the second map, Mirage, the Taiwanese team looked very threatening, and the tension reached its peak round after round.

By the time we went to the third map, it was clear that momentum was shifting toward Taiwan. So through sheer effort, focus, and a little bit of luck, we were barely able to snatch the victory. The

Taiwanese team was truly competitive. Right after the match against Taiwan, our players went straight to sleep (laughs).

From what I know, the Taiwanese team is based on Team Hikari. I've known for a long time that Hikari is a strong team that has consistently shown outstanding results since the last ESEA. I think there's a high chance we'll meet them again in this upcoming ESEA. Just the thought of playing against them makes my heart pound with excitement. I'm really looking forward to another thrilling match against a full-strength Taiwanese team, including FlykingJVE.



▲ Taiwanese team captain FlykingJVE was unable to participate in the ENC Online Qualifier due to personal reasons. (Photo credit: eXTREMESLAND 2025)

TomorrowLAN: It is a real shame that you didn't manage to advance to the ENC offline tournament. What goals are you planning to work toward next?

koroi: If we had beaten Pakistan and reached the lower bracket final, it would have proven that the currently struggling Korean CS2 scene is the third strongest in Asia after China and Mongolia. I think such a result would have made huge headlines.

As I mentioned earlier, our ultimate goal is to revive CS2 in Korea, so this opportunity was one of the most important milestones in our efforts so far. We are genuinely deeply sorry and disappointed to have missed this chance, but despite this painful defeat, we remain even more dedicated to advancing and strengthening the presence of CS2 in Korea.

Our next goal is to win the domestic tournament hosted by BestFive at the end of July. From the very beginning, our specific target was to qualify for ZOWIE eXTREMESLAND this year and achieve strong results in Shanghai. Starting this year, the qualification slots for ZOWIE eXTREMESLAND for Korea and Japan have been merged, which significantly increases the likelihood of top players from both countries facing off. We will continue to sharpen our skills and harden our resolve to make it to Shanghai. Thank you.

TomorrowLAN: Could you tell us about the current CS scene in Korea? Are there many players or tournaments?

koroi: In Korea, there aren't many teams made up entirely of Korean players. Depending on the scale and environment of a tournament, there might be around 2 to 4 teams, but currently, only about 3 teams consistently participate in various competitions with a stable, fixed roster.

Among foreign exchange students and workers residing in Korea, players holding Mongolian or Kazakhstani nationality have always been considered strong forces in the Korean esports scene. In fact, our opponents in the final of the last domestic tournament—which we won—were a team led by Kaito (a mixed-race Korean player who speaks Russian), whose members had previous experience playing professionally in European esports. Kaito himself used to play as a professional player for Team Alter EGO.

The domestic tournament landscape is very tough, with only about 3 events being held per year. However, our Ataks community is continuously working alongside BestFive to expand the tournament scale. As a result, around 6 tournaments have already been held or are scheduled to take place this year. The upcoming tournament, organized jointly with the Japanese CS2 community, will feature a Swiss-system format with a total of 24 teams participating, and it has already received a large number of registrations. (Tournament link: <https://tonamel.com/competition/rZSaD>)



▲ Modeled after the Major tournaments, BestFive Masters advances teams to the main stage through Swiss-system qualifiers. Teams participating are primarily from South Korea and Japan, and the event is scheduled to take place from late July to mid-August this year. (Photo credit: BestFive)

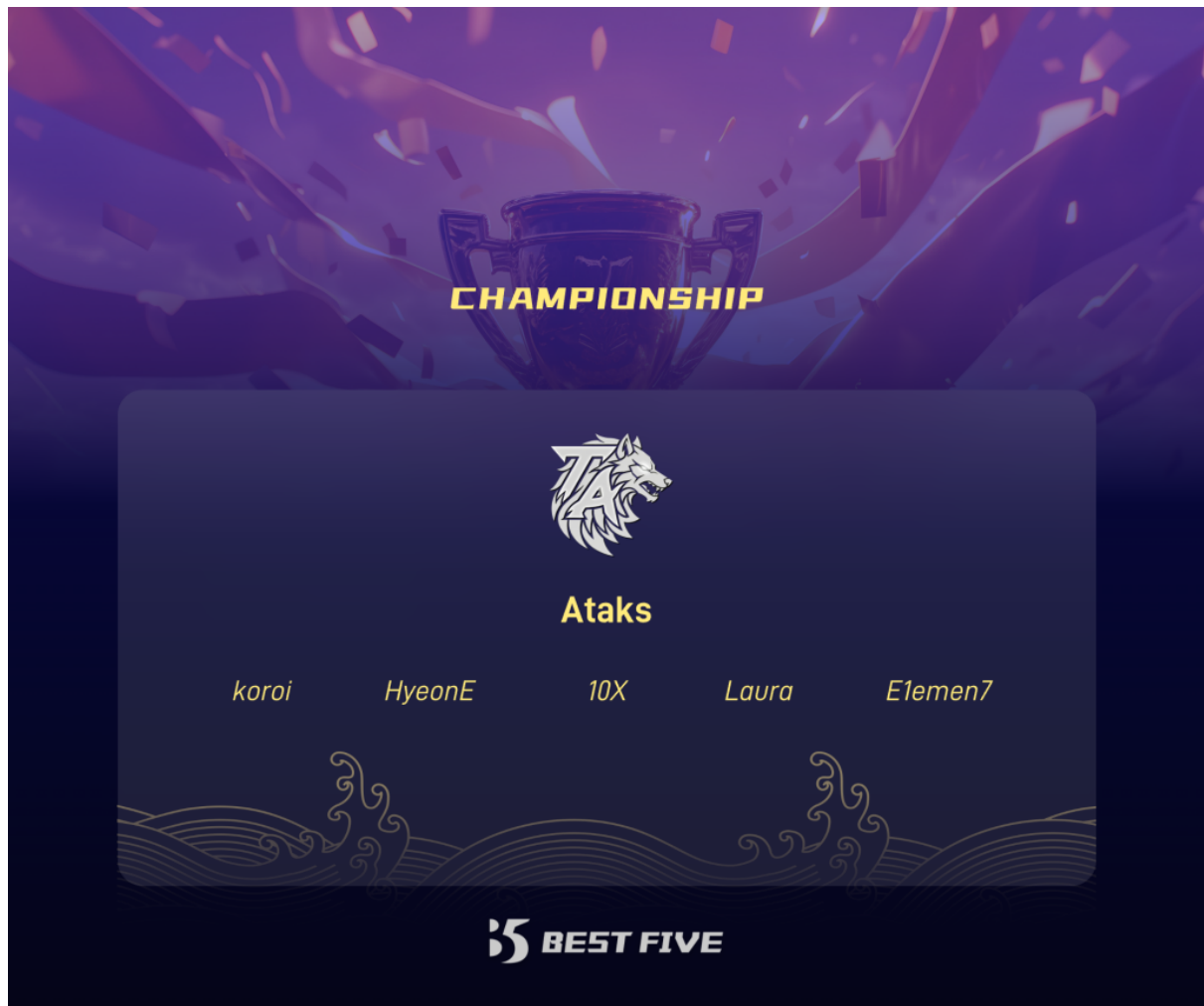
TomorrowLAN: South Korea once enjoyed a golden age in CS (during the WeMade FOX era), but it has now become a relatively minor title compared to games like League of Legends or Valorant. What do you think the future of CS in Korea will look like?

koroi: In my personal opinion, the future of Korean CS2 is bleak. I don't think the environment is suitable for learning or enjoying CS2. Even the path for those aspiring to become professional players is far too uncertain.

I believe someone needs to step up and actively revitalize the esports ecosystem, and based on the experience I've already put into practice, I am more than willing to take on that responsibility. I first encountered CS:GO in 2014, and I have a deep affection for this CS game IP—it has brought immense joy into my life.

Our core teammates are all in our late twenties. I don't expect dramatic changes to happen for Korean CS2 during our generation. However, as NiKo once said, even if it's not today, even if it's not tomorrow, Ataks will do everything we can to build achievements and leave behind a legacy that can

revive Korean CS2 during our time together, before it truly reaches its peak. The path we walk will ultimately serve as a small beacon of light illuminating the future of Korean CS2.



▲ Through outstanding performances, Ataks continues to prove that they now possess the capability to represent South Korea and compete against other Asian nations. (Photo credit: BestFive)

TomorrowLAN: B5 has been hosting LAN CS tournaments in Korea and Japan in recent years. What benefits do you think these types of tournaments bring to the CS community?

koroI: I believe that competitive esports is ultimately the core and essence of CS2. Without a competitive environment, many Korean CS players would have had no choice but to play strictly in environments where only ranking points go up and down (like 5E or FACEIT).

In truth, in an environment like Korea where CS2 lacks both profitability and popularity, it is difficult for anyone to invest in organizing tournaments without genuine passion from individuals or organizations.

In that context, the fact that BestFive, a ZOWIE brand, is willing to invest and focus on small markets like Korea and Japan feels like a miracle in a way.

I believe BestFive's unique environment and advantages make right now the most appropriate time to revive CS2 in Korea. Ataks exists today because of BestFive. As players dedicated to the revival of CS2, having BestFive host CS LAN tournaments is something we are deeply grateful for, and it is a rare and precious opportunity for us.

TomorrowLAN: What expectations do you have for the future of Ataks?

koroi: We don't worry too much about the future of Ataks. Of course, we are happy and proud of the reputation and competitiveness we've built as players, but what we truly desire is for Ataks to establish itself as a symbol representing Korean CS2, and for this to inspire many more passionate players to emerge.

During the CS:GO era, many players looked up to MVP.PK and strove to reach their level. Over the past few years, as Korean CS lost its competitiveness on the world stage, Ataks has risen again, working tirelessly to restore that past competitiveness. We sincerely hope that these efforts serve as a new launching pad for Korean CS. Thank you.

Korean

안녕하세요.

이번에 Esports Nations Cup 2026: South & East Asian Qualifier

(https://liquipedia.net/counterstrike/Esports_Nations_Cup/2026/South_%26_East_Asia)

에 한국팀으로 참여한 코로이입니다.

이번에 예선에서 4등으로 마무리 하였는데 좀 더 좋은 성적 가져오고 싶었는데 아쉽습니다.

해외 E-sport 칼럼에서 인터뷰 문의가 와서 인터뷰를 진행했는데요, 내용 공유해드리고 싶어서 찾아왔습니다.

중국어 원문에 번역기를 돌려서 재번역한거라서 오역,의역이 다소 있을 수 있습니다.

다음에는 더 좋은 성적 가져올 수 있도록 더 노력할게요!

인터뷰 원문 링크 (TOMORROWLAN) :

<https://csgo.com.hk/2026/07/19/enc-2026-kor-ataks-interview/tournament/>

TomorrowLAN: 안녕하세요, 코로이 님. 인터뷰하게 되어 기쁩니다. 먼저, 아탁스(**Ataks**) 조직에 대해 소개해 주시겠어요?

koroi: 2019년부터 한국의 **CS** 팬들이 결성한 **Ataks**는 활동과 휴식기를 여러 차례 거쳤습니다. 2025년 12월, **Ataks**는 팀 기반 e스포츠에 집중하기 위해 새롭게 단장했습니다. 한국에서 가장 경쟁력 있는 선수들을 모아 팀을 구성했고, 이 다섯 명의 핵심 선수들을 중심으로 팀 기반 e스포츠를 홍보하고 한국 **CS2** 팀들의 경쟁 환경을 개선하며 궁극적으로 **CS2** e스포츠 씬을 활성화하는 것을 목표로 활동하고 있습니다.

여러분도 아시다시피, 현재 한국에는 "**XigN**"이라는 단 한 명의 프로 선수만 남아 있고, 나머지는 모두 아마추어 선수입니다. 저희는 **CS2** 대회에서 다양한 변수를 다루는 능력과 필요한 전략에 대한 이해도에 자신감을 가지고 있으며, 이를 더욱 향상시키는 데 집중하고 있습니다. 뜻을 같이하는 한국 선수들과 함께 한국 **CS2** 팀 역사상 최초이자 유일하게 **ESEA** 아시아 리그 플레이오프에 진출했고, "**BestFive**"가

주최한 한국 최고 권위의 **CS2** 대회에서 좋은 성적을 거두며 한국의 **CS2** 경쟁력을 더욱 공고히 했습니다.



▲아탁스가 BEC 서울 LAN 대회에서 우승을 차지했습니다. (사진 제공: BestFive)

2025년 11월 이후 지난 9개월 동안 저희 팀의 주요 성과는 다음과 같습니다:

- eXTREMESLAND 2025 한국 예선 - 8강
(팀원: koroi, Artoria, 10X, kang, nam1nG)
- AOC Masters 2025 한국 예선 - 2위 (팀원: koroi, Artoria, 10X, kang, nam1nG)
- BestFive Elite Competition 시즌 2 한국 예선 - 준우승
(팀원: koroi, 10X, E1emen7, HyeonE, Lobaa)

- BestFive Elite Competition 시즌 2 한일 결승 - 4강
(koroI, 10X, E1emen7, HyeonE, Lobaa)
- FIVESCUP challenge 시즌 12 - 1위
(koroI, 10X, E1emen7, HyeonE, kang)
- BestFive Elite Competition 서울 LAN 예선 - 결승
(팀원: nam1nG, jinray, kang, 5an2k, NeVA, Lobaa)
- BestFive 엘리트 대회 서울 LAN 결승 - 6강 (2군)
(팀원: nam1nG, jinray, kang, 5an2k, NeVA)
- BestFive 엘리트 대회 서울 LAN 결승 - 우승 (홍팀)
(팀원: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X)
- ESEA 시즌 57: 오픈 디비전 - 아시아 정규 시즌 - 예선전
(팀원: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X, 5an2k, nam1nG, Lobaa)
- ESEA 시즌 57: 오픈 디비전 - 아시아 예선전 - 24강
(팀원: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X)
- 허니콤 SCRIM 리그 시즌 5 - 우승
(팀원: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X)
- ENC e스포츠 월드컵 2026: 한국 예선 - 우승
(팀원: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, kang)
- ENC e스포츠 월드컵 2026: 남아시아 및 동아시아 예선 - 4위
(팀원: koroI, Artoria, E1emen7, HyeonE, 10X, kang)

TomorrowLAN: XigN에 대해 말씀하셨습니다. 예전에 **XigN**의 e스포츠 경력에 대한 칼럼을 쓴 적이 있습니다. 프로 **CS:GO** 및 **CS2** 선수가 국제 무대에서 경쟁하는 것이 한국 **CS** 선수들에게 어떤 특별한 의미나 상징성을 지니는지 궁금합니다.

코로이: 그의 존재는 한국 **CS2** 선수들의 마음속에 남아있는 마지막 자존심과 같습니다. 한때 막강했던 한국 **CS** 선수들 대부분이 발로란트 출시와 함께 발로란트로 갈아탔죠. 그런 상황에서, 한국 **CS** 초창기 선수들 중 가장 강하고 유명했던 선수라고 할 수 있는 **XigN**이 게임에 남아 있다는 사실은 많은 한국 **CS** 선수들에게 엄청난 힘을 주었습니다.

대한민국을 대표하는 마지막이자 유일한 프로 **CS** 선수로서, 그의 존재는 우리의 자랑이자 영웅입니다. 앞으로 그가 어떤 선택을 하든, 우리는 그가 수년간 한국 **CS**의 명예를 지켜온 것을 존중하고 계속해서

응원할 것입니다. 수많은 한국 **CS** 선수들이 그를 지지하고 깊이 사랑합니다. 오랜 세월 동안 그는 어떤 논란에도 휘말리지 않았으며, 모범적이고 고결한 인품으로 항상 우리 마음속의 우상으로 남아 있습니다.



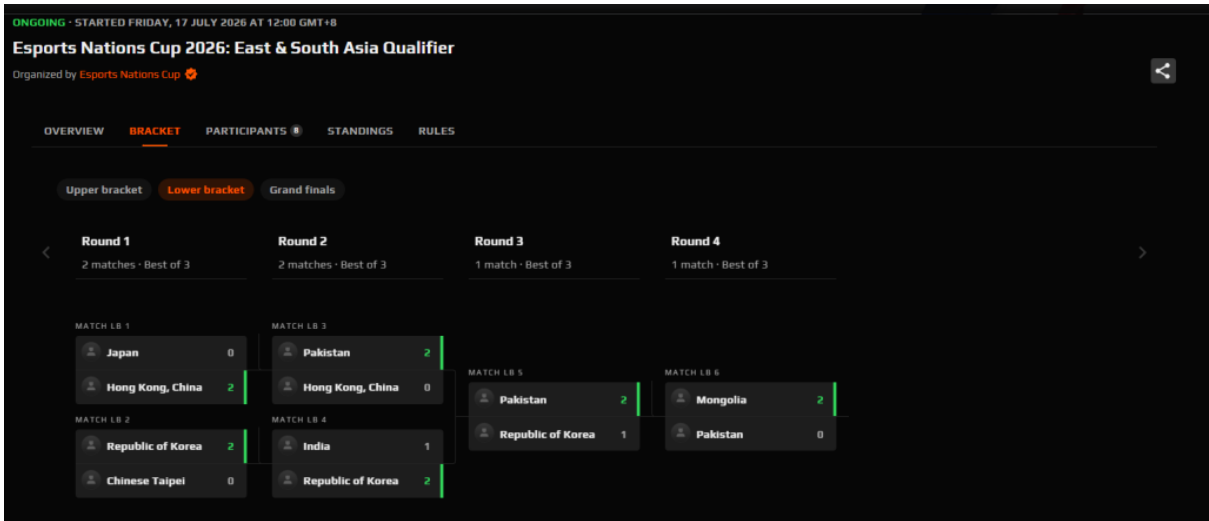
▲대한민국 프로게이머 XigN. (사진 제공: eXTREMESLAND)

TomorrowLAN: 이번에 **ENC** 한국 대표로 참가하게 된 계기는 무엇인가요? 예선전 참가 경험은 어땠고, 얻은 것이 있나요?

koroi: **ENC** 토너먼트 소식을 접하고 **FACEIT** 플랫폼을 통해 참가 신청이 가능하다는 것을 알게 되자마자 주저 없이 신청했습니다. 한국에서는 한국인 선수들로만 구성된 팀이 흔치 않습니다. 게다가 **VRS** 시스템과 같은 제도가 도입되면서 세계 무대로 진출하는 길이 더욱 어려워졌습니다. **VRS** 자격을 갖추지 못한 저희에게 이번 **ENC**는 5인 원년 멤버로 직접 참가할 수 있는 중요한 기회이자, 한국의 **CS2** 실력이 여전히 건재함을 보여줄 수 있는 의미 있는 대회입니다.

예선에 세 팀이 등록했지만, 저희 팀을 제외한 나머지 팀들은 참가 자격 요건을 충족하지 못해 자동으로 지역 예선에 진출하게 되었습니다. 실력 면에서는 **KRCS**(한국 **CS2**)에서 1위를 차지할 수 있다고

자신합니다. 하지만 자동 진출이기 때문에 최종 성적이 좋지 않으면 비판을 받을 수밖에 없다는 점도 잘 알고 있습니다. 이번 대회에서는 프로 선수들이 포진한 팀들을 상대로 의미 있는 결과를 냈다고 생각합니다. 첫날에는 중국 팀뿐만 아니라 대만, 인도, 파키스탄 등 경험 많은 선수들이 있는 팀들과 경기를 치렀습니다. 이러한 경험이 저희에게 성장하고 발전할 수 있는 좋은 기회가 되었다고 생각합니다.



▲ 한국 팀은 enc 챔피언십에서 대만과 인도를 꺾고 인상적인 실력을 보여주었습니다. (사진 출처: Faceit)

투모로우랜: 패자조에서 대만 팀과 맞붙으셨습니다. 첫 번째 세트는 큰 점수 차로 승리했지만, 두 번째 세트는 아슬아슬하게 승리했습니다. 이 경기와 대만 팀의 전력에 대해 어떻게 평가하시겠습니까?

koroi: 대만 팀에는 제가 개인적으로 아는 선수들이 몇 명 있어요. 아마 그들은 저를 모를 거예요 (웃음).

Mao와 **FlykingJVE**는 둘 다 실력이 아주 좋은 선수라는 걸 알고 있어요. 한국에는 **5ewin**을 하는 유저들이 많아서 그 플랫폼에서 이 두 선수와 몇 번 대결해 본 적이 있어요.

아시다시피, 저희는 패자조 최하위에서 대만 팀을 만났고, 양 팀 모두 경기 내내 엄청난 압박감과 책임감을 느꼈을 것입니다. 두 팀 모두 완전한 로스터로 경기에 임하지 못했습니다. 대만은

FlykingJVE가, 저희는 **10X**가 결장했습니다. 첫 번째 맵에서는 미리 준비한 전략 덕분에 예상보다 쉽게 많은 라운드를 따내며 초반 우위를 바탕으로 경기를 순조롭게 이끌어갔습니다. 하지만 두 번째 맵인 미라지에서는 대만 팀이 매우 위협적인 모습을 보였고, 라운드마다 긴장감이 극에 달했습니다.

세 번째 맵까지 갔을 때는 상황이 대만 쪽으로 기울고 있다는 게 분명했습니다. 그래서 저희는 엄청난 노력과 집중력, 그리고 약간의 운까지 더해져서 간신히 승리를 거머쥔 수 있었습니다. 대만 팀은 정말 경쟁력이 강했습니다. 저희 선수들은 대만과의 경기 후 곧바로 잠을 자러 갔습니다(웃음).

제가 알기로 대만 팀은 히카리 팀을 기반으로 하고 있습니다. 히카리는 지난 **ESEA** 이후 꾸준히 뛰어난 성적을 보여온 강팀이라는 것을 오래전부터 알고 있었습니다. 이번 **ESEA**에서도 다시 만날 가능성이 높다고 생각합니다. 그들과 경기를 한다는 생각만 해도 가슴이 두근거리고 설렙니다. **FlykingJVE**를 비롯한 모든 전력을 갖춘 대만 팀과의 또 다른 흥미진진한 경기가 정말 기대됩니다.



▲ 대만 대표팀 주장 FlykingJVE는 개인적인 사정으로 인해 **ENC** 온라인 예선에 참가하지 못했습니다.
(사진 제공: eXTREMESLAND 2025)

TomorrowLAN: ENC 오프라인 토너먼트에 진출하지 못해서 정말 아쉽습니다. 다음에는 어떤 목표를 향해 나아갈 계획인가요?

코로이: 만약 우리가 파키스탄을 꺾고 패자조 결승에 진출할 수 있었다면, 현재 부진에 빠진 한국 **CS2** 팀이 중국과 몽골에 이은 아시아에서 세 번째로 강팀이라는 것을 증명하는 셈이 될 겁니다. 그런 결과가 나온다면 큰 화제가 되었을 거라고 생각해요.

앞서 말씀드린 바와 같이, 저희의 궁극적인 목표는 한국에서 **CS2**를 부활시키는 것이기에 이번 기회는 그동안의 노력에 있어 가장 중요한 기회 중 하나였습니다. 이번 기회를 놓치게 되어 진심으로 유감스럽고 실망스럽지만, 이러한 뼈아픈 패배에도 불구하고 한국에서 **CS2**의 발전과 입지를 강화하는 데 더욱 전념하겠습니다.

저희의 다음 목표는 **7월 말 BestFive**에서 주최하는 국내 토너먼트에서 우승하는 것입니다. 처음부터 저희의 구체적인 목표는 올해 **ZOWIE eXTREMESLAND**에 진출하여 상하이에서 좋은 성적을 거두는 것이었습니다. 올해부터 한국과 일본의 **ZOWIE eXTREMESLAND** 예선전 참가 자격이 통합되어 양국의 최고 선수들이 맞붙을 가능성이 크게 높아졌습니다. 저희는 계속해서 기량을 향상시켜 상하이에 진출하겠다는 의지를 다지겠습니다. 감사합니다.

TomorrowLAN: 한국의 현재 **CS** 씬에 대해 말씀해 주시겠어요? 선수나 토너먼트는 많은 편인가요?

코로이: 한국에는 한국인 선수들로만 구성된 팀이 많지 않습니다. 대회와 환경에 따라 **2~4팀** 정도 있을 수 있지만, 현재 안정적인 고정 선수 구성으로 꾸준히 여러 대회에 참가하는 팀은 **3팀** 정도밖에 되지 않습니다.

한국에 거주하는 외국인 유학생이나 근로자들 사이에서 몽골이나 카자흐스탄 국적을 가진 선수들은 한국 **e스포츠계**에서 항상 강팀으로 여겨져 왔습니다. 저희가 우승을 차지했던 지난 국내 대회 결승전 상대 역시 카이토(한국인이지만 러시아어를 구사하는 혼혈 선수)가 이끄는 팀이었는데, 그 팀의 멤버들은 유럽 **e스포츠**에서 프로 선수로 활동했던 경력이 있었습니다. 카이토 본인도 **Alter EGO** 팀에서 프로 선수로 활약했었죠.

국내 토너먼트 환경은 연간 약 **3개** 대회밖에 개최되지 않아 매우 어려운 상황입니다. 하지만 저희 **Ataks** 커뮤니티는 **BestFive**와 협력하여 토너먼트 규모를 확대하기 위해 꾸준히 노력하고 있습니다. 그 결과, 올해 이미 약 **6개**의 토너먼트가 개최되었거나 개최될 예정입니다. 다가오는 토너먼트는 일본 **CS2** 커뮤니티와 공동으로 스위스 시스템 방식으로 총 **24개** 팀이 참가하는 대회로, 이미 많은 참가 신청을 받고 있습니다. (토너먼트 링크: <https://tonamel.com/competition/rZSaD>)



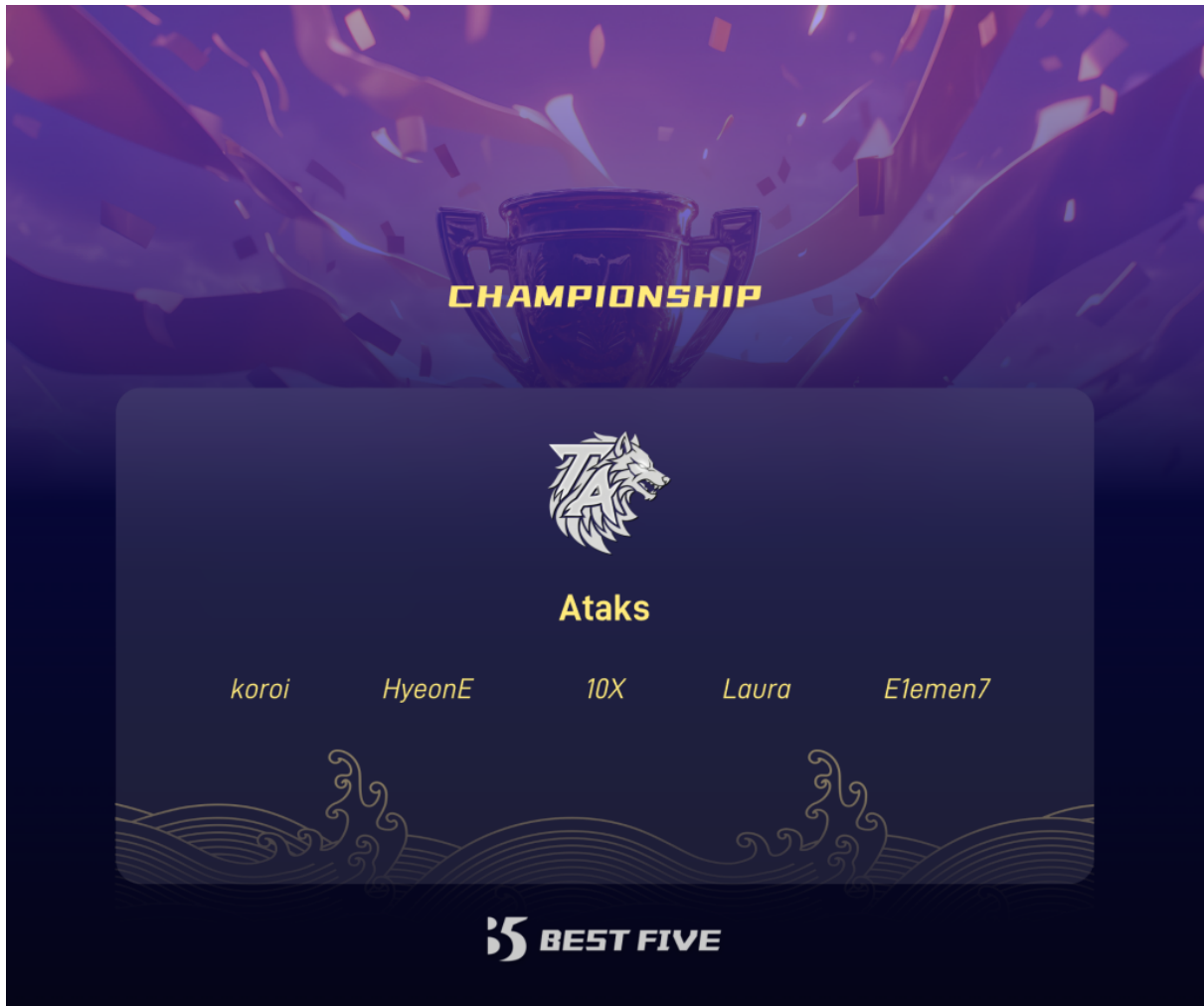
▲메이저 대회를 모델로 한 베스트파이브 마스터즈는 스위스 시스템 방식의 예선전을 통해 본선에 진출합니다. 이번 대회에는 주로 일본과 한국의 CS2 팀들이 참가하며, 올해 7월 말부터 8월 중순까지 개최될 예정입니다. (사진 제공: 베스트파이브)

투모로우랜: 한국은 한때 CS의 황금기(WeMade FOX 시절)를 누렸지만, 지금은 리그 오브 레전드나 발로란트 같은 게임에 비해 상대적으로 마이너 장르가 되었습니다. 한국의 CS의 미래는 어떻게 될 거라고 생각하시나요?

koroi: 제 개인적인 생각으로는 한국 CS2의 미래는 암울합니다. CS2를 배우거나 즐기기에는 적합한 환경이 아니라고 생각합니다. 프로게이머를 꿈꾸는 환경조차 너무 불확실합니다.

누군가 나서서 e스포츠 생태계를 적극적으로 활성화시켜야 한다고 생각하며, 저는 이미 실천에 옮긴 경험을 바탕으로 그 책임을 기꺼이 맡을 의향이 있습니다. 저는 2014년에 처음 CS:GO를 접했고, 이 CS 게임 IP에 깊은 애정을 가지고 있으며, 이 게임은 제 삶에 큰 기쁨을 안겨주었습니다.

저희 핵심 팀원들은 모두 20대 후반입니다. 저희 세대 동안 한국 CS2에 큰 변화가 있을 거라고는 기대하지 않습니다. 하지만 니코가 말했듯이, 오늘이 아니더라도 내일이 아니더라도, 아탁스는 한국 CS2가 진정한 정점에 도달하기 전에, 저희가 활동을 지속하는 동안 한국 CS2를 부활시킬 수 있는 성과와 유산을 남기기 위해 최선을 다할 것입니다. 저희가 걷는 이 길이 결국 한국 CS2의 미래를 밝히는 작은 등불이 될 것입니다.



▲아택스는 뛰어난 성적을 통해 이제 한국을 대표하여 다른 아시아 국가들과 경쟁할 수 있는 역량을 갖추고 있음을 계속해서 입증하고 있습니다. (사진 제공: BestFive)

TomorrowLAN: B5는 최근 몇 년 동안 한국과 일본에서 **LAN CS** 토너먼트를 개최해 왔습니다. 이러한 유형의 토너먼트가 **CS** 커뮤니티에 어떤 이점을 가져다준다고 생각하시나요?

koroι: 저는 경쟁적인 **e스포츠**가 궁극적으로 **CS2**의 핵심이자 본질이라고 생각합니다. 경쟁적인 환경이 없었다면 많은 한국 **CS** 선수들은 랭킹 포인트만 오르락내리락하는 환경(**5E**, **Faceit**)에서만 플레이할 수밖에 없었을 겁니다.

사실 한국처럼 **CS2**가 수익성과 인기 모두 부족한 환경에서는 개인이나 단체의 진정한 열정이 없이는 누구도 토너먼트 개최에 투자하기 어렵습니다. 그런 상황에서 **ZOWIE**의 브랜드인 **BestFive**가 한국과 일본 같은 작은 시장에 투자하고 집중하려는 것은 어찌 보면 기적과도 같은 일입니다.

저는 베스트파이브만의 독특한 환경과 장점이 지금 이 순간 한국에서 **CS2**를 부활시키기에 가장 적절한 시기라고 생각합니다. 아탁스가 오늘날 존재할 수 있었던 것도 베스트파이브 덕분입니다. **CS2** 부흥에 헌신하는 유저로서, 베스트파이브가 **CS LAN** 토너먼트를 개최해 주는 것은 저희에게 큰 감사이자 흔치 않은 기회입니다.

TomorrowLAN: 아탁스의 미래에 대해 어떤 기대를 갖고 계신가요?

코로이: 저희는 아탁스의 미래에 대해 크게 신경 쓰지 않습니다. 물론 선수로서 쌓아온 명성과 경쟁력에 대해서는 기쁘고 자랑스럽지만, 저희가 진정으로 바라는 것은 아탁스가 한국 **CS2**를 대표하는 이미지로 자리매김하고, 이를 계기로 더욱 열정적인 선수들이 많이 생겨나는 것입니다.

CS:GO 시대의 많은 선수들이 **MVP.PK**를 동경하며 그를 따라잡으려 노력했습니다. 한국 **CS**가 세계 무대에서 경쟁력을 잃어가던 몇 년 동안, 아탁스는 다시금 부활하여 예전의 경쟁력을 되찾기 위해 열심히 노력하고 있으며, 이러한 노력이 한국 **CS**의 새로운 도약대가 되기를 진심으로 바랍니다. 감사합니다.